	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	Yudi Soler, Sandra Ramirez, Juan Carlos Alvarez	<b>Grado</b>	QUINTO
<b>ASIGNATURA</b>	TECNOLOGIA E INFORMATICA		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<b>Tecnología:</b> Juan Álvarez: <a href="mailto:juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co">juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co</a> Sandra Ramírez: <a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a> Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Periodo académico</b>	<b>Segundo Periodo</b>		
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	<b>2 Semanas (26 de Julio al 6 de Agosto )</b>		
<b>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</b>	Soluciona situaciones problema sencillos, a través del lenguaje de programación Scratch.		
<b>Temáticas mediadoras</b>	SCRATCH <ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso de bloques de movimiento (movimientos aleatorios)</li> <li>● Desplazamiento de objetos</li> </ul>		
<b>Metas</b>	<b>Socio-afectiva:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser responsables y autónomos en los deberes académicos.</li> <li>- Participa activamente en clase, respetando la opinión de sus compañeros.</li> </ul>		
	<b>Metas de aprendizaje:</b> Identifica y aplica las herramientas del lenguaje Scratch, para la solución de situaciones problemas sencillas.		

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

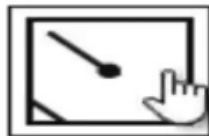
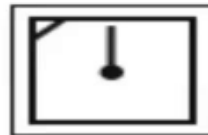
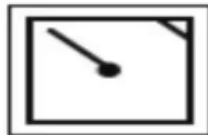
¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Aplicación de herramientas del programa Scratch, a través de ejercicios prácticos.	A partir de ejercicios prácticos propuestos en clase. Siguiendo las indicaciones dadas por los docentes.	<b>30 de julio</b>
		<b>6 de agosto</b>

### SEMANA 1 (26 julio al 30 de Julio)

#### ACTIVIDAD INICIAL:

Resuelve el siguiente ejercicio.

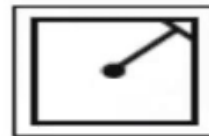
Encuentra la respuesta correcta



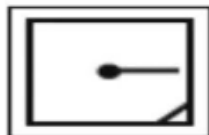
1



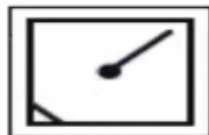
2



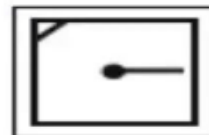
3



4



5



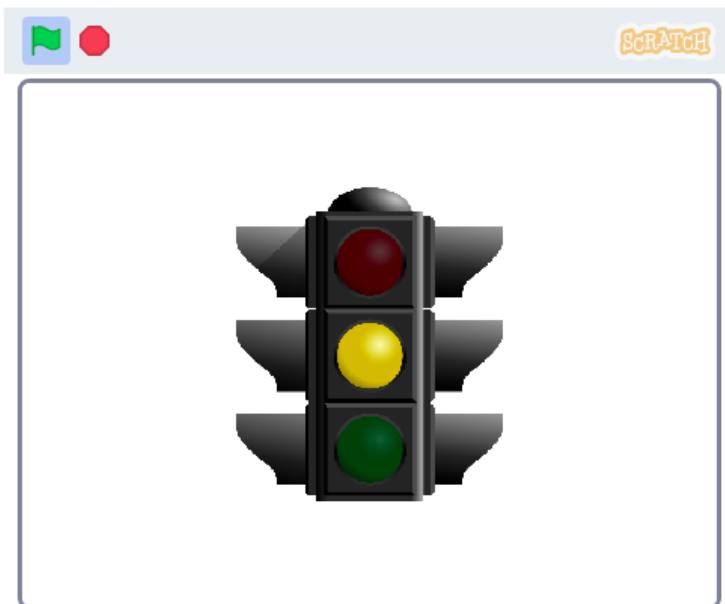
6



autónomo en su aprendizaje y compartirlo con sus pares a través de los foros oficiales o con sus compañeros de clase y amigos. Además, se divierte aprendiendo lo que favorece la retención a largo plazo de los conceptos realmente importantes.

### **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:**

Con ayuda de tu docente. Programa un semáforo.



### **SEMANA 2 (2 agosto al 6 de agosto)**

#### **ACTIVIDAD INICIAL:**

Contesta:

¿Qué aprendiste de la clase anterior?

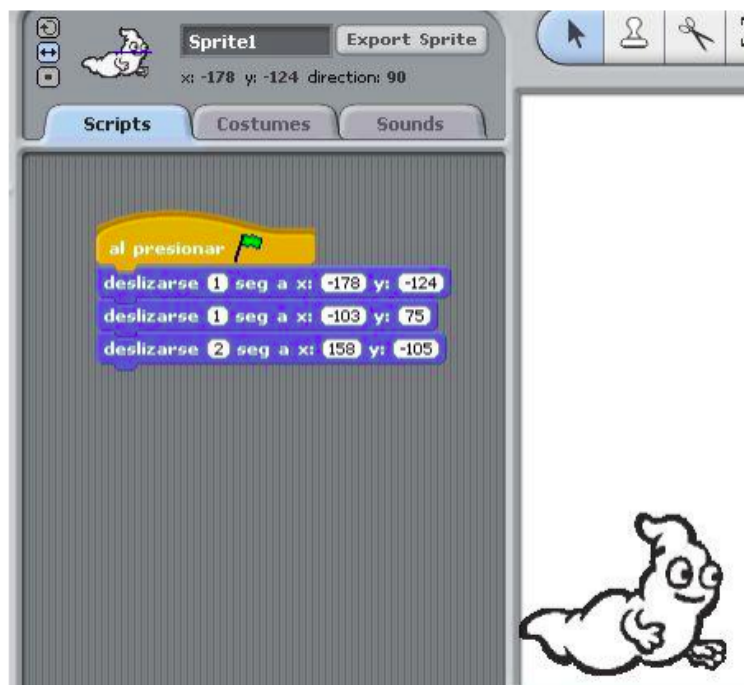
¿Qué te gustaría aprender del programa Scratch?

## CONTEXTUALIZACIÓN:

### DESPLAZANDO OBJETOS

Para este proyecto elegimos como protagonista a ghost, que será nuestro fantasma. Buscamos la figura en la carpeta y la llevamos al escenario. Hacemos disminuir un poco el tamaño.

Luego le colocamos de forma que en la línea donde se indica la posición aparezca:  
x: -178 y: -124 dirección 90 Con esto hemos fijado su desplazamiento.



## ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. ¿QUÉ PUEDES CREAR CON SOLO 10 BLOQUES DE SCRATCH?

Crea un proyecto usando solo estos 10 bloques. Úsalos una, dos o las veces que quieras, pero asegúrate de usar cada bloque al menos una vez.

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

ir a x: 0 y: 0

decir ¡Hola! durante 2 segundos

mostrar

esconder

fijar tamaño al 100 %

tocar sonido Miau hasta que termine

al hacer clic en este objeto

esperar 1 segundos

repetir 10



## 2. EJERCICIO:

Haz tu personaje interactivo, agregando códigos:

- Usa disfraces para cambiar cómo se ve tu personaje.
- Crea diferentes fondos.
- Intenta agregar sonido a tu proyecto.
- Intenta agregar movimientos a tu proyecto.

### **VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:**

- ¿Cómo describirías Scratch a un amigo?

### **REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.**

<https://www.youtube.com/watch?v=DmjD5uk8MnU>

<http://static.esla.com/img/cargadas/2267/Documentaci%C3%B3n%20Scratch.pdf>

<https://scratchalsur.org/assets/computaci%C3%B3n-creativa.pdf>